

Phil Walker-Harding

ALL IN

梭哈

規則書

《All In 梭哈》邀請你(重新)發掘經典卡牌遊戲的魅力。

藉由預測的力量,運用你扭轉牌局的能力,組合出最強手牌。別忘了留意其他玩家的行動,預測誰在組建最強手牌。預測勝利手牌,打造最強手牌,並登上無盡財富的巔峰!

遊戲目標

運用你的卡牌與扭轉思維的技巧,組合出最強手牌。每回合結束時,玩家根據手牌的牌型獲得符文,若成功預測誰擁有最大牌型的手牌,還能從底池中獲得額外符文。

在3回合結束後,擁有最多符文的玩家獲勝。



2-5



30'



10+

遊戲配件



54張卡牌

四個花色(時鐘、面具、甲蟲和樹木)的2到A與2張符文卡到A與2張符文卡



50個符文

29個1分
14個5分
7個10分



5張雙面
玩家幫助卡



5個預測下注標記



4片外框片

4人遊戲設置



玩家1



玩家2

2

3

4

5

6



玩家3



玩家4



遊戲設置

- 1 根據玩家人數，使用外框片組裝展示區。將剩餘的外框片放回盒中。
- 2 紿每位玩家一組對應顏色的預測下注標記和玩家幫助卡。將剩餘的物品放回盒中。
- 3 將所有卡牌洗勻，然後發給每位玩家5張。

*注意：A面使用傳統撲克牌牌型等級，B面則使用修改過的撲克牌牌型等級。

- 4 將剩餘的卡牌面朝下放置在展示區上方，並在其右側留出空間作為棄牌堆。
- 5 從牌庫中翻開2張卡牌，放置在最左邊的2個位置上，作為展示區的起點。
- 6 將4個1分符文放置在牌庫旁，作為底池。將剩餘的符文放在附近，作為供應堆。若為2人遊戲，則只放置2個1分符文。
- 7 發牌玩家左側的玩家為第一回合的起始玩家。



2人遊戲：2行4張卡牌



3人遊戲：2行5張卡牌



4-5人遊戲：2行6張卡牌





遊戲流程

遊戲共進行3輪。每輪由起始玩家開始，然後依順時針方向輪流進行，直到觸發預測下注與計分階段。完成預測下注與計分階段後，新一輪開始。

在你的回合中，你必須從下列3個行動中選擇1個：
打出一張手牌、跳過，或 喊「All in」

打出一張手牌

選擇手牌中的任意一張卡牌，面朝上在你面前打出。

從上到下，依序執行該卡牌的效果。帶有星號的效果為強制執行；其餘效果為選擇性執行。（詳見第12頁的卡牌效果。）

當你執行完該卡牌的效果後，若手牌數量超過5張，選擇並棄掉多餘的卡牌，並依照你選擇的順序將其放置在棄牌堆頂。若一次棄掉超過1張卡牌，向所有玩家展示你棄掉的卡牌。棄掉的卡牌面朝上放置在棄牌堆中，但你一但棄牌後便無法翻閱棄牌堆。

最後，將剛剛打出的卡牌加入展示區。詳見下方的展示區加入卡牌。

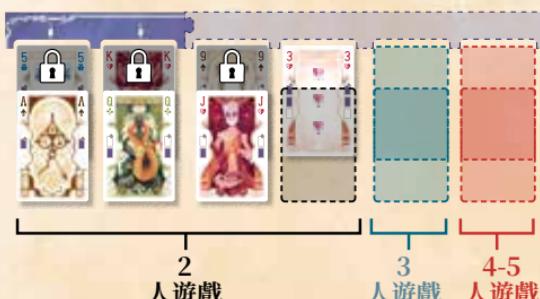
注意：若牌庫用盡，將棄牌堆洗牌後重新成為新的牌庫。



展示區加入卡牌

每當有卡牌加入展示區時，其必須面朝上放置於最左邊的空格。這通常是在展示區中最右邊的卡牌右側空格（，或是在你本回合從展示區拿走卡牌後所產生的空格）。

當第一行滿了之後，開始第二行，規則同上。第二行的卡牌會疊放在第一行的卡牌上方，並露出第一行卡牌的數值。被其他卡牌覆蓋的卡牌視為被鎖定，在被覆蓋期間無法被拿取。





跳過

將牌庫頂的卡牌面朝上加入展示區。跳過並不會讓你退出本輪；你可以在你的下一回合選擇不同的行動。

喊「ALL IN」



將你的手牌面朝下放在你面前，並將牌庫頂的2張卡牌面朝上加入展示區。

直到本輪結束，喊了「All in」的玩家不能成為催眠 和全視之眼效果 的目標（詳見第12頁）。

此外，一旦你喊了「All in」，接下來的每個回合你將自動跳過行動，並每次將牌庫頂的1張卡牌面朝上加入展示區。

每輪只有一位玩家能喊「All in」。

從3個行動中選擇1個後，檢查展示區是否達到卡牌上限。若已達上限，則進入預測下注階段；否則由你左側的玩家繼續行動。

範例：艾莉絲選擇打出面具J **①**。首先，她從展示區拿取一張卡牌 **②**，然後從牌庫頂抽取一張卡牌 **③**。因為她有6張手牌，她必須棄掉一張卡牌。她棄掉符文卡**④**。最後，她將面具J放置於展示區最左邊的空格 **⑤**。

The diagram illustrates the process of playing the Jack of Hearts (J). Stage 1 shows a hand of cards with the Jack of Hearts highlighted. Stage 2 shows the Jack of Hearts played onto the board. Stage 3 shows a card being drawn from the deck and placed next to the Jack of Hearts. Stage 4 shows a card being discarded from the hand. Stage 5 shows the Jack of Hearts being placed in an empty slot on the board.



預測下注階段

 當玩家回合結束時,若展示區達到卡牌上限,
預測下注階段開始。

由下一位玩家(即最後一位將卡牌加入展示區的玩家之後的玩家)開始,每位玩家必須預測下注誰擁有最大牌型。將你的預測下注標記放在你認為牌型最大的玩家面前(可以是你自己)。依照回合順序繼續,直到所有玩家都放置了預測下注標記。

2人遊戲: 詳見第10頁,了解2人遊戲的預測下注階段調整。

攤牌—底池和手牌計分

攤牌階段中,玩家依照回合順序展示手牌,並判定誰擁有最大牌型。牌型等級可參考牌型等級圖表(下一頁)和玩家幫助卡,並與經典撲克牌遊戲有著類似的內容。計分結束後,準備進入下一輪。第3輪結束後,進入遊戲結束階段。

重要提示:牌型等級會根據玩家幫助卡所使用的面而有所不同。本規則書中的範例預設使用A面。

底池計分

成功預測下注誰擁有最大牌型的玩家們盡可能地平分底池,剩餘的1分符文放在一旁並加入下一輪的底池。

若一位玩家成功預測下注,他得到所有1分符文;若沒有玩家成功預測下注,所有1分符文加入下一輪的底池。



手牌計分

底池計分後,每位玩家根據自己的手牌牌型從供應堆獲得符文(詳見牌型等級圖表和玩家幫助卡)。

符文卡

玩家的手牌中每有一張符文卡,玩家從供應堆額外獲得2個1分符文。符文卡永遠不會作為手牌牌型的一部分。





牌型大小圖表

當手牌計分時，參考這張圖表(對應到玩家幫助卡的A面)。

10



同花順*

相同花色且連續數值的5張卡牌

7



鐵支

相同數值的4張卡牌

6



葫蘆

相同數值的3張卡牌+相同其他數值的2張卡牌

5



同花

相同花色的5張卡牌(任意數字)

4



順子*

連續數值的5張卡牌(任意花色)

3



三條

相同數值的3張卡牌

2



兩對

相同數值的2張卡牌+相同其他數值的2張卡牌

1



一對

相同數值的2張卡牌

*注意：例外情況下，A可作為1使用於A-2-3-4-5的順子中。它也可按其本身的強度用於10-J-Q-K-A的順子中，但不能同時作為1和A使用。

B面：若你們遊玩玩家幫助卡的B面，牌型順序會不同。順子是等級6而葫蘆是等級4。

打破平局

若超過兩位玩家擁有最大牌型，查看牌型中最大數值的卡牌來打破平局。若數值相同，依照下方的花色等級打破平局。

葫蘆：當都是葫蘆時，玩家們比較三條的部分。

卡牌數值參考：A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1

若超過兩位玩家最大數值的卡牌數值相同，
依照下方的花色等級打破平局：



一輪計分範例—3人遊戲

底池計分

是時候判定最大手牌牌型。艾莉絲和丹擁有順子。因為艾莉絲的4到8順比丹的A到5大，艾莉絲擁有最大手牌。所有預測下注艾莉絲擁有最大手牌的玩家共享底池。此範例中，丹和菲爾平均共享底池。剩餘的1分符文放在一旁。



艾莉絲—順子(等級4)



艾莉絲擁有5張連續數值的卡牌，組成順子。



丹—順子(等級4)



丹也擁有5張連續數值的卡牌，組成順子。

主要底池7個1分符文



放在一旁加入下一輪。



菲爾—三條(等級3)

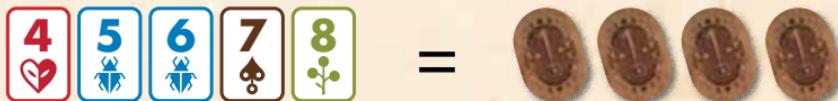


一輪計分範例—3人遊戲

手牌計分

艾莉絲和丹都從各自的順子獲得4個1分符文。菲爾從他的三條獲得3個1分符文。

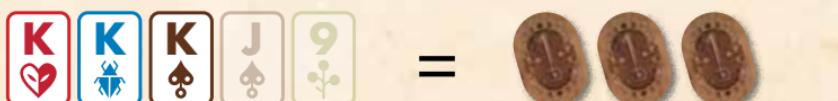
艾莉絲—順子(等級4)



丹—順子(等級4)



菲爾—三條(等級3)



準備進入下一輪

- 如同遊戲設置，將所有卡牌洗勻，然後發給每位玩家5張，並將2張卡牌面朝上加入展示區。
- 所有玩家拿回自己的預測下注標記。
- 依照以下數量將1分符文加入底池剩餘的部分(若有)：



2人遊戲

第2輪:4個1分符文
第3輪:6個1分符文

3+人遊戲

第2輪:6個1分符文
第3輪:8個1分符文

你們現在準備好開始下一輪。擁有最少符文的玩家成為起始玩家。若平手的話，上一輪擁有最小手牌的玩家成為起始玩家。

遊戲結束

第三輪結束後，遊戲結束。擁有最多符文的玩家獲得遊戲勝利。若平手的話，最後一輪結束時擁有最大牌型的平手玩家獲得遊戲勝利。

預言接班人—打破平局變體規則：

若平手的話，再遊玩一輪並將10個1分符文加入底池。若此額外一輪結束後仍平手的話，沒有玩家獲得遊戲勝利，因為沒有人能成功預測未來。



2人遊戲(預測下注)

除了預測下注階段以外，2人遊戲的規則與基礎遊戲相同，兩位玩家同時執行。

預測下注階段中，兩位玩家一手拿取各自的預測下注標記並伸出其中一隻拳頭。數到三，玩家打開：

- 有著標記的手掌代表預測下注自己，
- 沒有標記的手掌代表預測下注對手。

如常繼續計分。



棄牌堆變體

操控棄牌堆

若你們想要與棄牌堆更多互動，嘗試此變體。

- 當每一輪的遊戲設置時，抽取一張卡牌並將其面朝上放置在棄牌堆上。
- 當執行 **■** 或 **□** 效果時，你可以選擇與棄牌堆頂的卡牌，或展示區未被覆蓋的卡牌互動。



記得你們無法翻閱棄牌堆。

閉上心靈之眼

若你們不想要與棄牌堆有互動，改為嘗試此變體。



如常遊玩遊戲並附加2個例外：

- 被棄掉的卡牌面朝下放置在棄牌堆中，不會展示給其他玩家看。
(建議：將棄牌堆旋轉90度。)
- 當使用 **3**、**4** 和 **5** 卡牌效果時，不會將抽取的卡牌展示給其他玩家看。自己保留卡牌，選擇1張加入你的手牌，然後棄掉剩餘的卡牌。



生平介紹



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding是來自澳洲雪梨的遊戲設計師，他設計的遊戲簡單好學，且強調社交互動。

他從事遊戲設計已超過十五年，熱愛看到世界各地的人們享受他的作品。



Dan Gartman

I插畫家、遊戲主持人、黑膠唱片收藏家、健身狂熱者、糟糕的貝斯手。「因為一直與遊戲開發密切相關，我熱愛桌遊，因為它們使用了最強大的GPU——我們的想像力。這也是我在作品中運用傳統藝術技巧，努力讓玩家沉浸於遊戲世界的原因。」

CREDITS

遊戲設計

Phil Walker-Harding

插畫

Dan Gartman

專案管理

Philippe Tardif

開發

Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran
Vincent Fugère

平面設計
Émeline D'aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

印刷前置專員

Marie-Eve Joly

行銷

Tommy Beaulieu

行政管理
Manon Sylvestre
Julie Thibault

Next Move工作

室主管
Jean-François Gagné

Lab4Games主管
Vincent Goyat

中文化翻譯校稿
Ray Chang



© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F.-X.-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5,
Canada
www.nextmove-games.com

未經明確許可，禁止任何部分的產品內容被複製。

重要規則與卡牌效果

你的回合結束時，擁有的手牌必須恰好為5張，棄掉多餘的卡牌，若你有的話。

卡牌效果必須從上到下依序執行。

帶有 ◇ 的卡牌效果為強制執行。

卡牌上的所有其他效果則為選擇性執行。

當遊玩變體規則(第11頁)時，帶有此符號的效果會依照不同方式執行。



從展示區拿取一張未被覆蓋的卡牌。



將1張你的手牌與一張展示區中未被覆蓋的卡牌交換。



從牌庫頂抽取一張卡牌。



從牌庫頂展示指定數量的卡牌，讓所有玩家可見。選擇1張加入你的手牌。將剩餘的卡牌面朝上放置在棄牌堆中。



從供應堆獲得1個1分符文。



要求一位對手大聲說出自己現在手牌的最大牌型。喊了「All in」的玩家不能成為此效果的目標。若你連一對(等級1)都沒有，說「烏龍」。



要求一位對手展示給你(只有你)4張手牌，由對手選擇。喊了喊了「All in」的玩家不能成為此效果的目標。

